

ゲームボーイ™専用カートリッジ

# HYPER Black Bass



ハイパーブラックバス

DMG-HPJ

取扱説明書

HOT・13®

このたびは、HOT・Bのゲームボーイ専用カートリッ  
ジ「ハイパーブラックバス」をお買い上げいただきま  
して、誠にありがとうございます。

ご使用になる前に取り扱い方、使用上の注意等この「取  
扱説明書」をよくお読みいただき、正しくご使用くだ  
さい。

なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

## 使用上の注意

1. 精密機器なので極端な温度条件下での使用や保管  
および強いショックを避けてください。  
また絶対に分解しないでください。
2. 端子部に手を触れたり、水で濡らしたり、汚した  
りすると故障の原因になります。絶対にしないで  
ください。
3. 電源スイッチをむやみにON・OFFしないでく  
ださい。  
また電源スイッチをONにした状態で、外部電源  
端子からDCプラグを抜き差ししないでください。
4. 電源スイッチをONにした状態で、乾電池が無く  
なるまで放置しないでください。
5. シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油では、  
ふかないでください。
6. 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間  
ごとに10分から15分の小休止をしてください。

# ハイパーブラックバス

## 目 次

1. ブラックバス紹介	3
2. 大会委員長からのごあいさつ	4
3. ゲームの目的	5
4. コントローラーの操作方法	6
5. ゲームスタート	8
1) 初めてゲームをするとき	8
2) コンティニュー	9
6. ゲームの進め方	10
1) キャスティングメニュー	10
2) キャスティング	13
7. 開催場所	20
8. ルアーの色と種類	22
9. 釣れる魚の種類	26
10. こうやったら釣れる	
HOW TO BLACK BASS	28

# 1. ブラックバス<sup>しょうかい</sup>紹介

当<sup>どう</sup>社<sup>しゃ</sup>では、ファミコン<sup>ばん</sup>版「ブラックバス」、「ブラックバスII」、そして「ザ・ブルーマリーン」とフィッシング<sup>はっぴょう</sup>ゲームを<sup>ごこうひょう</sup>発表<sup>こた</sup>してきましたが、御<sup>ご</sup>好<sup>こう</sup>評<sup>ひょう</sup>にお<sup>お</sup>応<sup>おう</sup>えしてゲームボーイ<sup>ばん</sup>版フィッシング<sup>せいさく</sup>ゲームを制作<sup>せいさく</sup>しました。

ルアー<sup>うご</sup>を動<sup>えん</sup>かし演<sup>し</sup>出<sup>ゆつ</sup>することによって、魚<sup>さかな</sup>を誘<sup>さそ</sup>い出<sup>だ</sup>すスポーツ<sup>ほんかくてき</sup>フィッシングを本格的<sup>ほんかくてき</sup>にシミュレ<sup>し</sup>ート<sup>り</sup>しました。

この「ハイパーブラックバス」は、単<sup>たん</sup>なるファミコン<sup>ばん</sup>版<sup>いしよく</sup>の移植<sup>いしよく</sup>ではありません。

ゲームボーイ<sup>どくせい</sup>の特性<sup>い</sup>を活<sup>が</sup>かした3D<sup>がめん</sup>画面<sup>がめん</sup>のエキサイティング<sup>えきさいてい</sup>な「ファイティング<sup>せい</sup>ルアー<sup>じゅうし</sup>フィッシング<sup>えんしゆつ</sup>」シーン<sup>おこな</sup>でアクション<sup>せい</sup>性を重視<sup>じゅうし</sup>し、ダイナミック<sup>えんしゆつ</sup>な演<sup>えん</sup>出<sup>しゆつ</sup>を行<sup>おこな</sup>っています。

優<sup>ゆう</sup>勝<sup>しやうめざ</sup>目<sup>め</sup>指<sup>めざ</sup>して<sup>めざ</sup>が<sup>め</sup>ん<sup>ざ</sup>ば<sup>め</sup>って<sup>ざ</sup>く<sup>ざ</sup>だ<sup>ざ</sup>さい。

## 2. 大会委員長からのごあいさつ

このたび、<sup>あし</sup>芦ノ<sup>こ</sup>湖<sup>お</sup>及<sup>び</sup>琵琶<sup>わ</sup>湖<sup>こ</sup>にて、バス釣<sup>つ</sup>りプロトーナメントが開催されることになりました。全国バス釣<sup>ぜんごく</sup>りランキン<sup>つ</sup>グ1位から100位までのプロのバスマンが参加し、3つのクラスに分かれて、腕<sup>うで</sup>を競<sup>きそ</sup>います。あなたは、クラス3の出<sup>しゅつ</sup>場<sup>じょう</sup>者<sup>しゃ</sup>として選<sup>えら</sup>ばれましたのでご案内します。大会は下<sup>くだ</sup>記<sup>ぎ</sup>のように行われます。ご健闘<sup>けんとう</sup>をお祈<sup>いの</sup>りします。

### たいかい あんない 大会のご案内

期<sup>き</sup>日<sup>じつ</sup> 7月5日より9月27日までです。  
各<sup>かく</sup>月<sup>つき</sup>4回<sup>かい</sup>の釣<sup>つ</sup>り日<sup>び</sup>があり、計<sup>けい</sup>12回<sup>かい</sup>の釣<sup>つ</sup>り日<sup>び</sup>があります。

時<sup>じ</sup>間<sup>かん</sup> 午前<sup>ごぜん</sup>6時<sup>じ</sup>から夕方<sup>ゆうがた</sup>6時<sup>じ</sup>までの12時間<sup>じかん</sup>。

場<sup>ば</sup>所<sup>しょ</sup> <sup>あし</sup>芦<sup>こ</sup>ノ湖<sup>あし</sup>と琵琶<sup>こ</sup>湖<sup>びわこ</sup>  
(クラス1、2は芦ノ湖と琵琶湖)

クラス クラス3(1、2、3のクラスがあります。  
クラス3からスタートします。)

### 3. ゲームの目的

釣り大会の最終日までにクラス1に昇格し、優勝することです。

参加者は全国選りすぐりの100人で、昨年の成績によって3つのクラスに分かれています。クラス1は上位20名。クラス2は21位から50位。クラス3は、51位から100位まで。あなたは100位からスタートします。各クラスはその日の釣果でクラス替えが行われます。下位の5人と上位の5人を入れ換えます。従ってあなたは最初に属するクラス3で上位5位以内（全体で55位以内）に入賞すれば、次回からクラス2に参加できます。

大会はポイント制で、重量点、大物点、本数点で計算されます。また、ブラックバス以外は外道として扱われ、対象となりません。

#### ○ポイント（点数）の付き方○

1日毎に付きます。

**重量点** バス上位5位の合計重量、0.1キロにつき1点

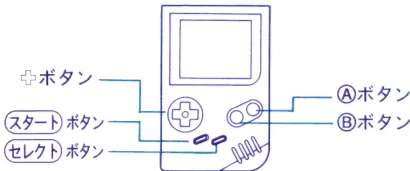
**大物点** 3. 1キロ以上のバス、0.1キロにつき2点

例：3. 2は4点

**本数点** バス4匹につき1点

大物点は重量点にも加算されますから、大物を釣り上げた方がランクが上がるチャンスが大きくなります。

## 4. コントローラーの操作方法



### ○おも きのう 主な機能

+ボタン：↑↓←→。セレクト時の移動。↓はジャンプ破りの技にも使用。

スタート ボタン：開始。ポーズ。

セレクト ボタン：スペシャルテクニックの選択。

Aボタン：決定。

Bボタン：キャンセル。

### ○みずうみ えら 湖でポイントを選ぶとき (キャストメニューの移動)

+ボタン：↑↓←→。湖上のボートを動かします。

Aボタン：ポイントを決めます。(釣り場所の決定)

### ○えら ルアーを選ぶとき

+ボタン：↑↓で種類を、←→で色を選びます。

Aボタン：決定。

### ○がめん ひら キャスト画面でメニューを開くとき

Bボタン：パワーメーターが0のとき押せば、キャ

스팅メニューを開きます。

## ○キャスト(ルアーを水中に投げる)するとき

✦ボタン：←→。投げる方向を選びます。

①ボタン：1度押すと画面右のバーメーターを動か  
し、2度目に押すとキャスト。

②ボタン：サミング(ブレーキ)。ルアーが画面の  
右か左に飛びすぎたとき。

## ○ルアーを動かすとき

✦ボタン：←↑→。ルアーを左、上、右に動かしま  
す。

①ボタン：ラインの巻取り。

②ボタン：①ボタンと同時に押すと、ラインをいっ  
きに巻取ります。

## ○ファイトのとき

✦ボタン：←→。魚の向きが変えられることがあり  
ます。

①ボタン：リールを巻取ります。

②ボタン：サミング(ブレーキ)。

✦+①ボタン：↑。ポンピング。ロッドを立てる。

←→。魚が画面の右か左に逃げそうなと  
き、魚の向きを変える。

セレクトボタン：特殊技が使えます。



## 5. ゲームスタート

必ずゲームボーイの電源が切れていることを確認して下さい。ゲームボーイ本体に「ハイパーブラックバス」のカートリッジを正しく差し込み、電源スイッチをONにします。

「ハイパーブラックバス」のタイトル画面が表示されたら、(スタート) ボタンを押す。メニューが表示される。+ ボタンの↑↓でCOUNTRYを選ぶとメッセージ表示の選択ができる。AMERICAは英語、JAPANは日本語。+ ボタンの↑↓で選び、A ボタンで決定。



### 1) 初めてゲームをするとき

+ ボタンの↑↓でSTARTを選び、A ボタンを押す。ゲームが始まる。



## 2) コンティニュー

前回の結果からゲームを続けたいときは「コンティニュー」モードで始めます。

⊕ボタンの↑、↓でCONTINUEを選び、Ⓐボタンで決定。



次にパスワード入力画面に

なる。  
間違った文字を入力した場合はⒷボタンを押すと1文字分前へ戻る。



\*\*\* パスワードを出すには \*\*\*

毎日、1日の終わりにパスワードが表示されます。

また、キャスティングメニューで「おわる」を選ぶと見ることができます。

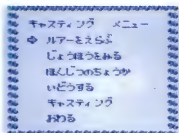
間違えないようにメモを取っておいてください。

1日の途中でゲームを終了しコンティニューすると翌日からゲームが始まるので、不利になります。

## 6. ゲームの進め方

### 1) キャスティングメニュー

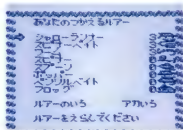
スタートするとキャスティングメニューが表示される。それぞれ見たいものに $\oplus$ ボタンでカーソルを合わせて $\odot$ ボタンを押す。



- \* ファイト中に見たくなったらパワーメーターが0であることを確認して、 $\odot$ ボタンを押す。
- \* またルアーが全部なくなるとその日は終わり。

### ① ルアーを選ぶ。

ゲームを始めるときや、ルアーを変えるとき、なくしたときにルアーを選ぶ。種類と色が選べる。



$\oplus$ ボタンの $\uparrow$ か $\downarrow$ で種類を

$\leftarrow$ か $\rightarrow$ で色を選択し、 $\odot$ ボタンで決定。

- \* なくしたルアーは別の日になると元の数に戻る。
- \* 数字は持っているルアーの数。0個のルアーは持っていないという意味なので、使えない。
- \* 色は、赤、青、銀の3種類。同じルアーでも持っている色と持っていない色がある。(種類と色p22参照)

じょうほう み

## ②情報を見る

じかん てんこう ひづけ みずうみ な  
時間、天候、日付、湖の名  
まえで  
前が出る。  
せんたくとう さんこう  
ルアー選択等の参考にしま  
しょう。

じょうほう	
みずうみ	おしのご
ひづけ	7 / 5
じかん	6:00
てんき	はれ
すいおん	20℃

ほんじつ ちょうか

## ③本日の釣果

ひつ さかな  
その日釣ったすべての魚の  
なまえ じゅうりょう で  
名前と重量が出る。  
もう1度Aボタンを押すと  
しゅるいべつ ひょうじ  
種類別に表示される。

ほんじつのちょうか	
ブラックバス	0 2匹
いわな	0 2匹
にじまき	0 2匹
なまづ	0 2匹

いどう

## ④移動する

「ポイントを移動」は、選  
んだ湖の中を移動する。  
「湖を移動」を選ぶと湖を  
選択できる。+ボタンの↑、

↓で項目を選び、Aボタンを押す。

\* よく魚が釣れる所にポイントマークを付けることができる。

●ポイントを移動

+ボタンの←→↑↓でポイントを選ぶ。

(セレクト) ボタンを押すとポイントマークのメニューが

ポイントまいどう	
みずうみまいどう	

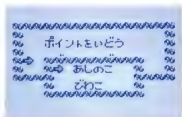
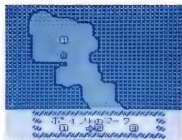
で出る。あらかじめマークを付けたい<sup>ところ</sup>所にポートを<sup>うご</sup>動かし①ボタンを押す。

このメニューを閉じているとき①ボタンを押すとキャストイングが始まる

### ●湖を移動

✚ボタンで挑戦する湖を<sup>えら</sup>選<sup>び</sup>、①ボタンを押す。

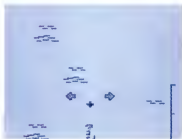
\* クラス3は<sup>あし</sup>芦ノ湖のみ



### ⑤キャストイング

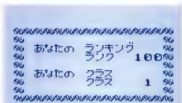
①ボタンを押す。

「ポイントの移動」と同じようにキャストイングが始まる。



### ⑥終わる

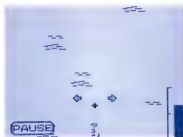
ゲームを終了したり、ランキング、パスワードを見る<sup>お</sup>とき、①ボタンを押す。



## 2) キャスティング

キャスト<sup>さかな</sup>ィングとは、魚<sup>かく</sup>が隠<sup>かく</sup>れていそうなポイントにルアー<sup>な</sup>を投<sup>な</sup>げることです。

① **+**ボタンの $\leftarrow \rightarrow$ で投<sup>ほう</sup>げる方<sup>ほう</sup>向<sup>こう</sup>を決<sup>き</sup>める。



② **A**ボタンを<sup>かる</sup>軽く<sup>お</sup>押<sup>お</sup>すと（押<sup>お</sup>し続<sup>つづ</sup>けない）右側<sup>みぎがわ</sup>に出<sup>で</sup>るパ<sup>ちやうたん</sup>ワーメーター<sup>な</sup>の長<sup>ちから</sup>短<sup>き</sup>で投<sup>な</sup>げる力<sup>ちから</sup>を決<sup>き</sup>める。長<sup>なが</sup>いほど遠<sup>とお</sup>くへ飛<sup>と</sup>ぶ。

③ パワーメーターが狙<sup>ねら</sup>った長<sup>なが</sup>さになったら、タイミン<sup>いちど</sup>グをあわせてもう一度**A**ボタンを押<sup>お</sup>すとルアー<sup>な</sup>が投<sup>な</sup>げられる。ルアー<sup>な</sup>が画面<sup>がめん</sup>の左<sup>ひだり</sup>右<sup>みぎ</sup>の外<sup>そと</sup>に落<sup>お</sup>ちるとルアー<sup>な</sup>がなくなることがある。

なおルアー<sup>な</sup>が飛<sup>と</sup>んでいるときに**B**ボタンを押<sup>お</sup>すと出<sup>で</sup>ているライン<sup>ゆび</sup>を指<sup>ゆび</sup>で抑<sup>おさ</sup>える（サミン<sup>さみん</sup>グ）ことになり、ルアー<sup>な</sup>にブレーキ<sup>ぶ레이크</sup>をかけることができる。

\* ルアー<sup>な</sup>が水面<sup>すいめん</sup>に浮<sup>う</sup>いている障<sup>しょう</sup>害<sup>がい</sup>物<sup>ぶつ</sup>にぶつかると、着<sup>ちゃく</sup>水<sup>すい</sup>に失<sup>しつ</sup>敗<sup>ぱい</sup>する場合<sup>ばあい</sup>もある。着<sup>ちゃく</sup>水<sup>すい</sup>に失<sup>しつ</sup>敗<sup>ぱい</sup>するとルアー<sup>な</sup>がなくなることがあるのでご用<sup>よう</sup>心<sup>じん</sup>。

\* 着<sup>ちゃく</sup>水<sup>すい</sup>に失<sup>しつ</sup>敗<sup>ぱい</sup>し、ルアー<sup>な</sup>がなくなっ場合<sup>ばあい</sup>キャスト<sup>もど</sup>ィングメニユーへ戻<sup>もど</sup>ります。

- ④ うま<sup>ちやくすい</sup>く着水すると水面下<sup>すいめんか</sup>の画面<sup>がめん</sup>になる。  
画面<sup>がめん</sup>の下<sup>した</sup>の方に深さ<sup>ほう</sup>、距離<sup>ふか</sup>が表示<sup>きょり</sup>される。



また必要<sup>ひつよう</sup>に応じてメッセー  
ジが自動<sup>じどうてき</sup>的に表示<sup>ひょうじ</sup>される。  
このメッセージはAボタン<sup>き</sup>  
で消える。



- ⑤ 魚<sup>さかな</sup>が寄<sup>よ</sup>ってくるように、ルアーを+ボタンやAボタ  
ンで動か<sup>うご</sup>かす。  
魚<sup>さかな</sup>が現<sup>あらわ</sup>れたらヒット（ルアーに食<sup>く</sup>いつくこと）する  
ように、+ボタンでルアーを動か<sup>うご</sup>かす。

- ⑥ ヒットしたらうま<sup>ま</sup>くルアー  
を巻<sup>と</sup>き取る。  
Aボタン：リールを巻<sup>ま</sup>き取<sup>と</sup>  
る。手前<sup>てまえ</sup>に引<sup>ひ</sup>く  
Bボタン：サミング（逃<sup>に</sup>が



さないためのブレーキ)  
+ボタン：↑、ポンピング。←→、魚<sup>さかな</sup>の反<sup>はんたい</sup>対<sup>たい</sup>の方向<sup>ほうこう</sup>  
に押<sup>お</sup>すと魚<sup>さかな</sup>の向<sup>む</sup>きを変<sup>か</sup>える。

## ラインのパワーメーター

深さの<sup>ふか</sup>上の<sup>うえ</sup>メーターはラインの<sup>ひろうど</sup>疲労度<sup>あらか</sup>を表す。

メーターがいっぱいにな

ると魚の<sup>さかな</sup>引く<sup>ひ</sup>強さが、ラインの<sup>つよ</sup>強さを上回り、糸<sup>いと</sup>が切れてしまうので、<sup>ちゅうい</sup>注意してください。



魚の<sup>さかな</sup>状態<sup>じょうたい</sup>： 4段階<sup>だんかい</sup>あります。

### ●暴<sup>あは</sup>れている状態<sup>じょうたい</sup>

画面<sup>がめん</sup>下のはラインメーターでラインの<sup>ひろうど</sup>疲労度<sup>あ</sup>を見ながら、糸の<sup>いと</sup>繰り出しや、<sup>く</sup>プレーキ<sup>だ</sup>等をうまく<sup>つか</sup>使って糸<sup>いと</sup>が切れないようにする。



### ●休<sup>やす</sup>んでいる状態<sup>じょうたい</sup>

糸を巻き上げる。



### ●弱<sup>よわ</sup>ってきた状態<sup>じょうたい</sup>



### ●抵抗<sup>ていこう</sup>をあきらめた状態<sup>じょうたい</sup>

逃げる<sup>に</sup>元気が<sup>げんき</sup>少なくなっ<sup>すく</sup>ている。チャンス！





## \* スペシャルテクニック

キャストイング<sup>がめん</sup>画面で

**セレクト** ボタン<sup>お</sup>を押すとスペシャルテクニックのメニューが出る。

スペシャル テクニック	50
はりはずし	50
ひっさつめじ	350
じごくおどり	200
ちゃく せいおどり	200
とどめめじとふり	200
ハ・ワ・リ・フト	100

### はりはず 針外し

**効果**：バス以外の外道<sup>いがい</sup>がかかったときや、釣れそ<sup>つ</sup>うもないとき、わざと針<sup>はり</sup>をはずせます。ルアーと時間<sup>じかん</sup>を無駄<sup>むだ</sup>にしません。

**条件**：クラス3 から。ファイト中<sup>ちゅう</sup>。

**操作**：針外し<sup>そうさ</sup>を選んで<sup>はりはず</sup>Ⓐボタン<sup>えら</sup>。

### ひっさつ 必殺8の字

**効果**：ルアーを複雑<sup>ふくざつ</sup>に動か<sup>うご</sup>かし、おびき寄せ<sup>よ</sup>せる。

**条件**：クラス2 から。ファイト中<sup>ちゅう</sup>。

ラインが10M以上<sup>いじょう</sup>のとき。1日3回<sup>いち かい</sup>まで。

**操作**：必殺8の字<sup>ひっさつ</sup>を選んで<sup>じ</sup>Ⓐボタン<sup>えら</sup>を押<sup>お</sup>す。

## じごく おど 地獄踊り

**効果：**本物<sup>ほんもの</sup>そっくりのミミズの動き<sup>うご</sup>を表現<sup>ひょうげん</sup>し、魚<sup>さかな</sup>をおびき<sup>よ</sup>寄せてプレイヤーのルアー操作<sup>そうさ</sup>を助<sup>たす</sup>けます。

**条件：**クラス2から。ファイト中<sup>ちゅう</sup>。1日<sup>いち</sup>2回<sup>かい</sup>まで。  
ルアーはワームを<sup>つか</sup>使う。

**操作：**地獄踊り<sup>じごく おど</sup>を<sup>えら</sup>選んで④ボタン。

## ちゃくすいおど 着水踊り

**効果：**本物<sup>ほんもの</sup>のカエルそっくりの動き<sup>うご</sup>で、魚<sup>さかな</sup>をおびき<sup>よ</sup>寄せて、プレイヤーのルアー操作<sup>そうさ</sup>を助<sup>たす</sup>けます。

**条件：**クラス1。キャスティング中<sup>ちゅう</sup>。1日<sup>いち</sup>2回<sup>かい</sup>まで。  
蓮<sup>はす</sup>のあるところ<sup>つか</sup>で<sup>つか</sup>使う。  
ルアーはフロッグを<sup>つか</sup>使う。

**操作：**キャスティング中<sup>ちゅう</sup>（ルアーが飛<sup>と</sup>んでいるとき）に着水踊り<sup>ちゃくすいおど</sup>を<sup>えら</sup>選んで、④ボタン。

## ひとふ とどめの一振り

**効果：**必殺8の字を上回るルアー操作の強力テクニック。8の字より高い確率でヒットする。

**条件：**クラス1。ファイト中。  
ラインが10M以上のとき。  
1日2回まで。

**操作：**とどめの一振りを選んで④ボタン。

## パワーリフト

**効果：**力を集中して魚をいっきに釣り上げます。  
魚に抵抗する暇を与えないので、大物を短時間で釣ることができます。しかし、体力を使うので使える回数に限りがあります。

**条件：**クラス1。ファイト中。  
1日5回まで。

ラインを10M以下のところまで引かないと使用できません。

**操作：**パワーリフトを選んで④ボタン

## ※ ジャンプ破り

魚が水面でジャンプしたとき、+ボタンの↓を押します。

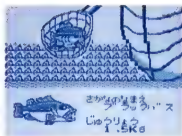
⑧釣りに成功すると……

釣った魚の絵

種類：釣った魚の種類

重さ：釣った魚の重さ

が表示されます。



\* ⑨ボタンを押すとキャスティング画面に戻ります。

⑨このようにして、1日が終了するとランキング画面になります。ランキングの発表後、クラス3なら55位以内、クラス2のときは上位25位以内に入っていればクラスアップします。またクラス1で優勝すれば表彰式の画面になります。（ゲームクリア）

⑩ランキング画面

プレイヤーのランキングを表示します。

1回の終わりに見ることができます。

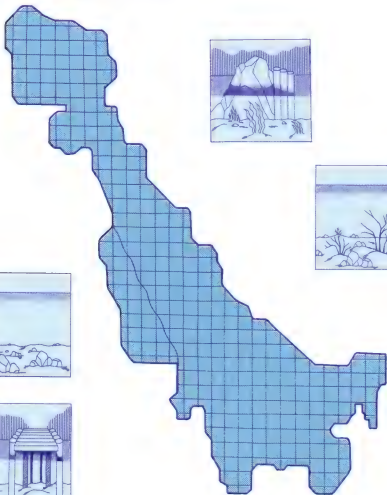
あなたの	ランキング	20
あなたの	クラス	1

自分のいるクラスとプレイヤーの順位が発表されます。

## 7. 開催場所

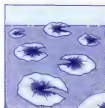
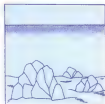
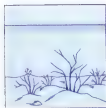
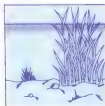
### あしこ 芦ノ湖

日本バス釣りのメッカ。日本で初めてアメリカからバスが放流された湖です。



# びわこ 琵琶湖

はす みずくさ はんも みずうみ ぜんたい あさ  
蓮や水草が繁茂している湖。全体に浅いが、それら  
が、バスにとっての絶好の隠れ家を提供しています。



## 8. ルアーの色と種類

ルアーは、様々な種類や色があります。

色は3種類あります。

### あか 赤

雨の日<sup>あめ ひ ゆうり</sup>に有利<sup>くも</sup>。曇<sup>ひ</sup>りの日にも適<sup>てき</sup>す。

深<sup>ふか</sup>さにはオールマイティだが、浅<sup>あさ</sup>いところほど適<sup>てき</sup>す。  
早朝<sup>そうちょう</sup>と夕方<sup>ゆうがた</sup>に有効<sup>ゆうこう</sup>。

### あお 青

は晴<sup>くも</sup>れや曇<sup>ひ</sup>りの日。

中層<sup>ちゅうそう</sup>に最も適<sup>もつと</sup>す。浅場<sup>あさば</sup>や深層<sup>しんそう</sup>にも使<sup>つか</sup>える。

午後<sup>ごご</sup>1時<sup>じ</sup>から3時<sup>じくらい</sup>位<sup>もつと</sup>が最も適<sup>てき</sup>す。

### ぎん 銀

は晴<sup>ゆうり</sup>れているときに有利<sup>くも</sup>。曇<sup>ひ</sup>りの日も使<sup>つか</sup>える。

浅<sup>あさ</sup>いところ<sup>ゆうり</sup>で有利<sup>ちゅうそう</sup>。中層<sup>つが</sup>でもまあ使<sup>つか</sup>える。

早朝<sup>そうちょう</sup>や午後<sup>ごご</sup>に強<sup>つよ</sup>い。

## しゅるい 種類

### シャローランナー クラス3

<sup>あさば む</sup>  
浅場向き。  
<sup>う</sup>  
浮くルアー。



①ボタンで引くと沈みそのままにしておくとすぐ浮いてくる。②ボタンで上に振り上げたり引いたりを多用する。③ボタンでの左右も混ぜると効果的。

### スピナーベイト クラス3

<sup>ふかば む</sup>  
深場向き。  
<sup>しず</sup>  
沈むルアー。



左右に細かく操作するとよい。ボディのスカートと金属腕の先のブレードが派手な動きを演出する。

### ワーム クラス3

<sup>ふかば む</sup>  
深場向き。  
<sup>しず</sup>  
沈むルアー。



上下にちょんちょんと動かす。ミミズのイミテーション。



## スピナー クラス2

ちゅうそうむ  
中層向き。  
しず  
沈むタイプ。



さゆう てきとう うご かいてん は ね つ  
左右に 適当に 動かす。 回転する 羽根が 付いている。

## スプーン クラス2

あさば ふがば よう  
浅場から 深場用。  
しず  
沈むルアー。



じょうげ ひ しょくじ つか こうあん  
上下に 引く。 食事に 使うスプーンから 考案された。

## ポッパー クラス2

あさば む  
浅場向き。  
しず  
沈まないルアー。



さゆう こま そうさ とうぶ みず う  
左右に 細かく 操作する。 頭部のへこみに 水を受けて  
おと だ とくしゅ うご  
音を出し、 特殊な動きをする。

## ペンシルペイト クラス1

あさば む  
浅場向き。  
う  
浮くルアー。



さゆう こま そうさ よわ さかな ひょうげん  
左右に細かく操作する。弱っている魚を表現している。

## フロッグ

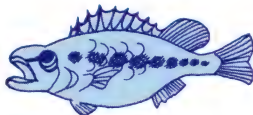
ひょうそうよう  
表層用。  
う  
浮くルアー。



じょうげさゆう ひ かたち しょくよく うった  
上下左右に引く。カエルの形でバスの食欲に訴える。

## 9. 釣れる魚の種類

### バス



きた げんさん つか  
北アメリカ原産サンフィッシュ科。ルアーフィッシング  
たいしょうぎょ もっと いっぱんてき よく  
の対象魚として、最も一般的。どん欲なフィッシュ  
こさかな た ひかくてきあさ す  
イーター（小魚を食べる）で、比較的浅いところに住  
ひかり きら にっちゅう いわ き がげ  
んでいるが、光を嫌うため日中は岩や木の陰にかくれ、  
あさゆうあさば で えさ  
朝夕浅場に出てきて餌をあさる。

### イワナ



か ぞく けいりゅうつ もっと にんき さかな  
サケ科イワナ属。渓流釣りでは、最も人気のある魚。  
こんちゅうしょうどうぶつ た せいかく おくびょう  
昆虫や小動物などなんでも食べてしまう。性格は臆病。  
つうじょうかわいちばんじょうりゅう す みずうみ す  
通常川の一番上流に住んでいるが、湖に住むイワナも  
かくち たんすいぎょ あゆ そうへき あじ よ も  
各地にいる。淡水魚では、鮎と双璧の味の良さを持つ  
ている。

## ナマス



ナマズ科。攻撃的<sup>かうげきてき</sup>な性格<sup>せいかく</sup>なので、よくルアーにヒットする。通常<sup>じょうそう</sup>水底<sup>みずそこ</sup>近くにいるが、ルアーを見つ<sup>み</sup>けるとかなり上層<sup>おんたい</sup>まで追<sup>お</sup>ってくる。温帯<sup>おんたい</sup>にいる。

## ニジマス



サケ科ニジマス属。食用<sup>しょくよう</sup>として人<sup>にん</sup>気<sup>き</sup>がある。野生<sup>やせい</sup>のニジマスはすごいファイト<sup>ふあいた</sup>をするが、日本<sup>にほん</sup>では北海道<sup>ほっかいどう</sup>位しか釣<sup>つ</sup>れない。また、芦ノ湖<sup>あしこ</sup>では保護<sup>ほご</sup>のため、冬<sup>ふゆ</sup>の間禁漁<sup>きんりょう</sup>になる。

## 10. こうやったら釣れる

## HOW TO BLACK BASS

### まずポイントをさがそう

湖には大物、中物、小物のバスがうようよいいるポイントがあります。ポイントは岸辺の特徴ある地形、例えば船着場、岬、枯れ木のある浅場、掛け上がり、葦等のはえた岸、蓮等の水草のある水面等です。

### はずれポイントを見よう

ポイントはポイントでもバス以外の外道だけのたまり場では、いくら釣ってもランクは上がりません。

### 大物ポイントを見つけたら……

どちらの湖にも、大物の潜んでいるポイントがあります。あなたがクラス3なら、仕掛けも弱いし、腕もまだ力不足。ルアーをとられるだけ。クラス2以上になったら再挑戦しましょう。

### 上手にキャスティング

ルアーを投げるとき、極端に右や左に片寄りすぎないようにしましょう。ルアーがキャスティング範囲を越えると無くなってしまいます。まずはまっすぐ投げてみましょう。

## さかな ばしょ 魚のいそうな場所…………

魚は、岩<sup>いわ</sup>影<sup>かげ</sup>や水草<sup>みずくさ</sup>の影<sup>かげ</sup>などに隠<sup>かく</sup>れています。だから、水中<sup>すいちゆう</sup>で岩<sup>いわ</sup>や水草<sup>みずくさ</sup>が見えたら、ルアーを操作<sup>そうさ</sup>してそこに持<sup>も</sup>っていくことが大<sup>だい</sup>事です。そうすれば、狙<sup>ねら</sup>うブラックバスが、ルアーに気<sup>き</sup>づくでしょう。

## ルアーをうまく動<sup>うご</sup>かしましょう

バスはルアーに気<sup>き</sup>づいても、生<sup>い</sup>きの悪<sup>わる</sup>い餌<sup>えさ</sup>にはヒットしません。だからルアーを細<sup>こま</sup>かく動<sup>うご</sup>かして、ルアーを生<sup>い</sup>き物<sup>もの</sup>のように見<sup>み</sup>せることが大<sup>だい</sup>切<sup>せつ</sup>だ。左右<sup>さゆう</sup>にルアーを引<sup>ひ</sup>くだけではなく、上<sup>うへ</sup>に引<sup>ひ</sup>いたりいろん<sup>ほう</sup>な方向<sup>こう</sup>に動<sup>うご</sup>かします。このとき、ルアーを①ボタ<sup>ま</sup>ンで巻<sup>ま</sup>き取<sup>と</sup>るのも効<sup>こう</sup>果<sup>かく</sup>的<sup>てき</sup>だけど、糸<sup>いと</sup>の残<sup>のこ</sup>りの長<sup>なが</sup>さが短<sup>みじか</sup>くなるので、+ボタ<sup>そうさ</sup>ンを使<sup>つか</sup>ってルアーを操作<sup>そうさ</sup>する方がヒット<sup>かくりつ</sup>する確<sup>たか</sup>率は高<sup>たか</sup>くなります。

## さかな あらわ 魚は現<sup>あらわ</sup>れるが、ヒットしないとき

画面<sup>がめん</sup>に魚<sup>さかな</sup>の影<sup>かげ</sup>は見<sup>み</sup>えるが、ヒットしてくれない。こんなときは、さっき説<sup>せつ</sup>明<sup>めい</sup>したように、ブラックバスは、ルアーに気<sup>き</sup>づいて近<sup>ちか</sup>寄<sup>よ</sup>ったけれど、食<sup>く</sup>いつくほどルアーに興<sup>きやう</sup>味<sup>み</sup>を持<sup>も</sup>っていないときです。ですから、も<sup>じょうず</sup>っと上<sup>えんしゆつ</sup>手にルアーを演<sup>えん</sup>出<sup>しゆつ</sup>しましょう。ルアーの色<sup>いろ</sup>を変<sup>か</sup>えたり、+ボタ<sup>そうさ</sup>ンの操<sup>こま</sup>作<sup>たと</sup>を細<sup>こま</sup>かく(例<sup>たと</sup>えば、

→、←、→、←、↑、<sup>い</sup>と言うように) <sup>ひんばん おこな</sup>頻繁に行ってみよう。

## <sup>さかな</sup>魚が<sup>いと き</sup>ヒットしたら、<sup>ひ</sup>糸を<sup>よ</sup>切らせないように<sup>ま あ</sup>引き寄せる

<sup>さかな</sup>魚がヒットしたら<sup>がめん みぎした</sup>④ボタンで<sup>いと つよ</sup>ラインを<sup>しめ</sup>巻き上げましょう。このとき<sup>ちゅうい</sup>画面右下の<sup>さいだいち</sup>糸の強さを<sup>こ</sup>示すメーターに<sup>いと き</sup>注意すること。このメーターが<sup>さいだいち</sup>最大値を<sup>こ</sup>越えようと、糸は<sup>はな</sup>切れてしまいます。最大値を<sup>いと すこ</sup>越えそうになったら、<sup>お</sup>押していた<sup>さいだいち</sup>④ボタンを<sup>こ</sup>すぐ離して糸を<sup>ゆる</sup>少し緩めます。ポンピング（<sup>お</sup>＋ボタン↑と④ボタンを<sup>こうご</sup>交互に<sup>こうかてき</sup>押す）も<sup>いと つよ</sup>効果的。糸の強さが<sup>かいふく</sup>回復したらまた④ボタンで<sup>ま</sup>巻き<sup>と</sup>取ります。この<sup>そうさ</sup>操作を<sup>く</sup>繰り返して<sup>かえ</sup>釣り上げ<sup>つ あ</sup>ましょう。糸の<sup>せいこう</sup>長さが0メートルになったら<sup>つ あ</sup>釣り上げ成功。

## ブレーキ


<sup>いと ゆる</sup>糸を緩めたときは<sup>で</sup>⑤ボタンで<sup>いと</sup>出ていく糸にブレーキをかけることができます。

これもやりすぎると<sup>いと き</sup>糸を切ってしまうので、メーターを<sup>み</sup>見ながら<sup>てきとう</sup>適当に<sup>お</sup>押して<sup>くだ</sup>下さい。

## げどう 外道はずし

外道は、クラスアップの対象になりませんから、釣り上げるより、逃がした方がいいでしょう。用意している糸は最大で30メートルしかありません。これを越えると針からはずれて逃げてしまいます。この性質を利用して魚を外すことができます。もちろん、ブラックバスがかかっているときも逃げてしまいますから、距離は、注意して見ておく必要があります。また針はずしで外道を逃がすこともできます。

## ジャンプ

魚が水面近くになるとジャンプして、糸が切られることがあります。ジャンプ破りでジャンプを防ぎましょう。操作は魚がジャンプしているとき、ボタンの↓を押します。

## ゆうしょう 優賞をめざしてクラスアップ

クラスアップには魚を釣った本数よりも、重さが重要です。だから、できるだけ大物を釣る方がクラスアップが早いことになる。大物は、大物のいるポイントを捜すことと、釣り上げにくい魚は大物だから、自分の実力で釣れそうなら逃がさないでどんどん挑戦しよう。



## まずクラスアップを狙<sup>ねら</sup>う

クラスアップすると、君<sup>きみ</sup>の実力<sup>じつりょく</sup>も上<sup>あ</sup>がるし、糸<sup>いと</sup>も切れにくくなるので大物<sup>おおもの</sup>が釣<sup>つ</sup>れやすくなります。

また、スペシャルテクニックも使<sup>つか</sup>えるようになるから効率的<sup>こうりつてき</sup>に釣<sup>つ</sup>りができるようになります。

クラス 3

100-51<sup>い</sup>位

クラス 2

50-21<sup>い</sup>位

クラス 1

20<sup>い い</sup>位以内

さあ、バス釣<sup>つ</sup>りチャンピオンをめざしてがんばろう。





ゲーム内容に関する電話でのお問い合わせにはお答え  
できません。往復ハガキ、または返信用切手を同封の  
上封書にて、下記までお送りください。

〒162 東京都新宿区新小川町 6-29 朝倉ビル6F  
(株)ホット・ビィ ユーザーサポート  
GB用「ハイパーブラックバス」係

ゲームボーイ は任天堂の商標です。



Presented by HOT-B CO., LTD  
PRINTED IN JAPAN

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY  
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

**HOT・B**® 株式会社ホット・ビー

〒162 東京都新宿区新小川町6-29 朝倉ビル6F